昨年10月に発売された「シャイニング・フォースII」以来、沈黙を保っていた(株)ソニックが、新作を発表。ソニック初のMEGA-CDソフトは、なんと「シャイニング・フォースCD」だ！ 期待せよ!!

▼今号の中身▼
- キャラクター大紹介！
- 画面写真初公開！
- マル秘情報・謎のマップ!?
- スタッフインタビュー

シャイニング・フォースCD

●セガ／7月発売予定／価格未定／MEGA-CD

タクティクスRPGの超人気シリーズがMEGA-CDに登場！

シミュレーションの要素を取り入れたタクティカルバトルシステムを採用し、タクティクスRPGという新しいジャンルを作り出した「シャイニング・フォース」。その名作が、ついにMEGA-CDで登場することになった！

その内容は、ゲームギアで大好評を得た、「シャイニング・フォース外伝I」と「外伝II」の2本のリメイクがメインになっている。この外伝シリーズは、メガドライブ版「シャイニング・フォースI」の続編的な意味合いを持ち、Iで活躍した光の軍勢の末裔を中心に話が進んでいく。もちろん、Iをプレイしていなくても支障ないが、プレイしていれば思わずニヤリとしてしまうようなシチュエーションがタップリ。ゲームギア版で遊べなかったファンは要チェックだ。

また、ゲームギア版で遊んだというプレイヤーも大いに注目してほしい。単なる移植には終わっていないからだ。例えば、敵は間接魔法を唱えることができるようになるなど、メガドラの「シャイニング・フォースII」よりもパワーアップされているし、敵の初期配置などが変更されているところもあるようだ。ゲームギア版と同じように戦略を立てても通用しないというから、相当凝った作りになっている。この他にもMEGA-CD版ならではの改良や新しい要素が、いろいろと加わっている。

そうそう、MEGA-CDのソフトといえば、戦闘の時などのアクセスが気になるけど、この作品はスゴイ。ロムで遊んでいるんじゃないかと錯覚するほど、アクセス時間が短く、気にならないのだ。内容だけでなくシステムのほうも、期待を裏切らないデキみたいだぞ。

SPECIAL INTERVIEW! スペシャルインタビュー

(株)ソニック　高橋秀五氏　田口泰宏氏

新宿にある(株)ソニックのオフィスで、"秀"才プロデューサーと天才プログラマーに、CD版のお話をうかがった。

「シャイニング・フォースCD」の魅力や制作裏話などを、(株)ソニックの高橋秀五氏と田口泰宏氏にうかがった。キミは行間からマル秘情報を読み取ることができるか!?

──さっそくですが、「シャイニング・フォースCD」についていろいろとお聞かせ願えますか。

高橋秀五(以下高橋)　一応、ゲームギア版の外伝シリーズを1つにまとめたって形になってはいます。でも実際、プレイ感が全然違うんですよ。こちらとしては、今回の作品で、「シャイニング・フォース」シリーズのシステム自体の成熟度をお見せできるんじゃないかな、と思ってます。

──集大成ってことですか？

高橋　ええ。そうですね、例えば敵の思考パターンなども、相当グレードアップしてますよ。操作感もゲームギアとはまったく違う。

──ゲームギア版の単なる移植ではないってことですね。

高橋　ええ、最近の業界は、なんだか移植ばやりじゃないですか。懐かしい古き良き時代を引き継いだ形のゲームも1つのやり方ですが、僕達としてはその時の自分達のレベルに

『BEEP! メガドライブ』1994年5月号掲載

PART I 「遠征・邪神の国へ」特選情報！

この「遠征・邪神の国へ」は、ゲームギア版の「シャイニング・フォース外伝Ｉ」にあたるシナリオだ。メガドライブ版「シャイニング・フォースＩ」の続編とも言える作品で、メガドライブ版で活躍したキャラクターも登場するぞ。それでは気になるストーリーを、ゲームギア版を参考にして紹介しよう。

光の軍勢が悪の化身ダークドラゴンを封印してから20年。ガーディアナ王国はアンリ女王のもとで平和に統治されていた。そんなある日、ルーン大陸の南方に位置する軍事国家サイプレスの使者、大神官ウォルドルが来訪した。ウォルドルは友好を結ぶため、アンリにサイプレス王からの贈物である小箱を手渡した。だが、実はこの小箱はガーディアナ征服を目論むサイプレスの罠であり、小箱を開けたアンリは魔法で永遠の眠りについてしまう。そこでガーディアナの軍隊は、女王を目覚めさせる方法を探るため、サイプレスへの遠征を決意するのだった……。

新生シャイニング・フォース結成！

僧侶ロウを軍師として、ＭＤ版で活躍したラグやハンス、ケンらの息子達、ティアーネやタオの妹などを中心に、新生シャイニング・フォースが結成される。一行は船でサイプレスを目指す！

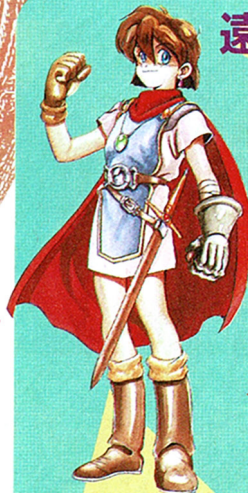
おなじみのバトルシーン

ニック けんし 1
HP 12/12
MP 8/8
おおこうもり
HP 0/12
MP 0/0

サイプレス行きの船上で、主人公がバトル！

オープニング。大神官ウォルドルがアンリ女王に謁見。アンリの両側にいるのは、ＭＤ版で活躍した僧侶ロウと騎士ケン。

遠征・邪神の国へキャラCollection①

主人公
新生シャイニング・フォースのリーダー。プレイヤーの分身だ。

ウェンディ
ディアーネとタオの妹。おてんばなエルフ。攻撃魔法の専門家だ。

アピス
騎士長となったケンの長男。ガーディアナきっての名門出身の騎士。

ジェイド
ハンスの息子で、やはりアーチャー。エルフ族の名門の血筋をひく。

応じて制作するのはもちろん、さらに高いハードルをクリアしていきたいと考えているんです。当然、ユーザーの方も、どんどんレベルが上がっているはずですから。

――ということは、MEGA-CD版は相当レベルアップし、プラスアルファ的な要素がありそうですね？

高橋　自分達としては、「フォースＩ」があって、外伝シリーズがあって、「フォースⅡ」があって、そのうえにMEGA-CD版があるんだという作品作りをしたかったんですよ。

――MEGA-CDに移植するということのポイントみたいなことは？

高橋　みんなが注目してくれる作品が、メガドライブやゲームギアでは出ているのに、MEGA-CDにはあまりないっていうのは、ユーザーとして考えると寂しいじゃないですか。そういう意味でも、MEGA-CDでやってみようと。

田口泰宏(以下田口)　セガの家庭用マシン、全機種、制覇ってことになりますかね(笑)。

――さて、現在のところMEGA-CD版ってどんな作品になっていますか？

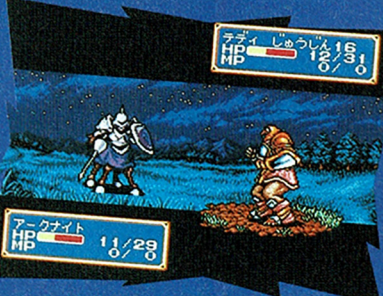
高橋　まず「フォースＩ」と言うのは、シミュレーションＲＰＧといってもＲＰＧの方向を目指して作られていますよね。ただ、ユーザーの声を聞いてみると、「あの戦闘面白いじゃん」とか、「とにかく次の戦闘が見たい」というのがすごく多かった。だから、そのユーザーに対して、シミュレーション寄りに作ってみた作品が外伝だったんです。仕掛けの凝った面白いマップばかりを集めたら、それだ

高橋秀五氏
「シャイニング・フォースCD」のプロデューサーをつとめる。高橋宏之氏の実弟でもある。ソニック通信では秀ファイブで人気爆発。

夜だって気を抜くことはできないのだ！

戦士たるもの、夜も安心して眠りにつくワケにはいかない。というのも、敵がいつ夜襲をかけてくるかわからないからだ。

このシナリオでも、夜中に敵と戦闘を繰り広げるというイベントがちゃんと用意されている。夜中は戦闘フィールドが暗くなるぞ。バトル画面の背景がちゃんと夜になっているのにも注目。星がとってもキレイだよね。

夜中に戦闘になるなんて。スリープの魔法の効き目がバツグンだったりして（ウソ）。

夜のバトルシーンだ！

おなじみのフィールド画面だ。仲間に鳥人が加わっている。鳥人なら、高い山もスイスイ進むことができるぞ。ただし、弓矢が大の苦手なので、敵の弓兵の攻撃範囲には要注意だ。

外伝では、実にいろいろなところが戦場になった。ここはアスリート村だ。

遠征・邪神の国へキャラCollection②

ルース
ＭＤ版で活躍したラグのひとり息子。ホビット族の見習い戦士だ。

シグ
ゴングの甥にあたるモンク。魔法も扱うことのできる武闘家だ。

バリー
ミニヨム砦に捕らえられているサイプレスのレジスタンス。鳥人だ。

イーシャ
人間の女性で、サイプレスのレジスタンスだ。攻撃魔法の使い手。

ドミンゴ
どこかに潜んでいる魔法生物。キミは見つけることができるかな？

け戦闘が盛り上がるんじゃないかっていう方向でね。で、「フォースⅡ」では逆に、自分達の本来のＲＰＧという方向性を打ち出した。この両極を、今回MEGA-CDに載せようと思っています。

田口　あとは、「フォースⅡ」とかを作っている間に、自分達はこうやりたいのに、ハードの制約があってダメだとか、そういう不満が出てきちゃうでしょう。それを全部、解決したいなと思ってます。動きにしても、ＲＯＭよりも速いものを作ろうと。

――それはスゴイ。ＣＤではアクセス時間などがどうしても気になりますからね。

高橋　スピードが速くなっているからって、面白さと直接結びつくワケではないですけど、ストレスがたまらないってのは楽しく遊ぶための条件ですからね。操作感の問題やシステム的な部分なども全部見直してます。

――ＣＤだと容量も大きいし、いろいろできるってワケですね？

田口　とにかくゲームのボリュームが多くて。音の部分も凄いことになってますよ。

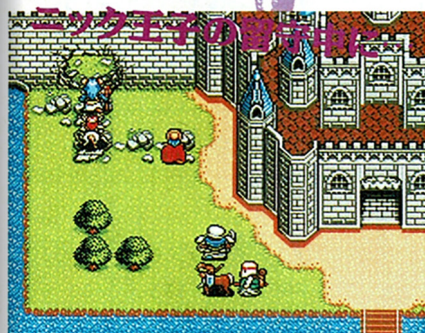
高橋　一番容量を食っているのは音の部分ですね。作曲の武内氏が、もの凄くこだわりをもった人で、音楽ＣＤとして聞けるような音を作りたいという意向もありまして。もともと曲数も多いし。それから、音がＣＤで豪華になったにも関わらず、曲数も多いですからね。田口もＣＤに収めるため血のにじむような苦労を重ねてるみたいですよ。

田口泰宏氏
業界きっての天才で、「シャイニング・フォースＣＤ」のメインプログラマー。ソニック通信では成田空港でのエピソードで大人気。

――ゲームシステムのプログラム自体はどうなんですか？

PARTⅡ「邪神の覚醒め」特選情報！

「シャイニング・フォースCD」に入っている2本目のシナリオ「邪神の覚醒め」は「遠征・邪神の国へ」の続編になっている。とはいえ、「遠征・邪神の国へ」で活躍した新生シャイニング・フォース達が中心になるワケではなく、まったく別の独立したシナリオとしてもプレイできるようになっているのだ。それではこちらも、ゲームギア版を参考に、ストーリーの一部を紹介しよう。

軍事国家サイプレスは大神官ウォルドルによって乗っ取られていたが、新生シャイニング・フォースの活躍により平和を取り戻した。だがウォルドルは、強大な邪悪神イ・オムの配下にすぎなかった。それを知ったサイプレスの王子は遠征軍を組織し、イ・オム討伐の旅に出た。しかし、こうしてサイプレス軍が留守にしている間に、城に敵が襲来し、邪悪神を封じ込める〝破邪の剣〟が盗まれてしまったのだ。サイプレスの若い見習い兵達は、剣奪還のために敵を追う旅に出るのだった。

サイプレスの王子ニックがイ・オムに遠征している間に、城に敵が襲来し、〝破邪の剣〟が盗まれてしまった！

進化したバトルシーン

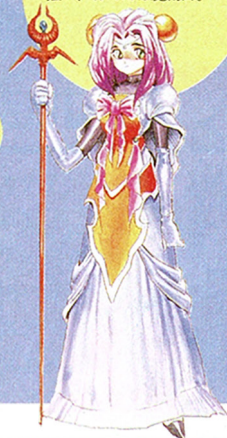
おなじみの構図のバトルシーンも、例えば間接攻撃の演出を入れるなど、1作目から進化してきた。今回はMEGA-CD版はグラフィックなど特に力を入れ、「フォースⅡ」をしのぐものとなっている。

バトルシーンの背景は新しく描き起こされ、グッと美しくなった。

敵がブレイズLV2を使うの図。魔法のグラフィックもどんどんハデになって、迫力を増してきたよね。

邪神の覚醒めキャラCollection①

ナターシャ
サイプレスの王子ニックのいとこ。愛国心の強い、おてんば魔術師。

アーロン
サイプレスの見習い兵。戦士としての実力はあるが、自覚がなくドジ。

主人公
サイプレスの見習い兵達を率いて旅に出る、プレイヤーの分身だ。

田口　先に容量の話をしますと、マップごとにデータを入れ換えるっていう作業をやるんですけれども、そのマップがだいたい60枚以上あるんですよ。で、それぞれ結構な容量を食う。だから、単に入っているデータだけを比較しても「フォースⅡ」を超えています。4倍から5倍のデータはあるでしょうね。

──それと、CDということで、ビジュアルシーンとかは入れないんですか？

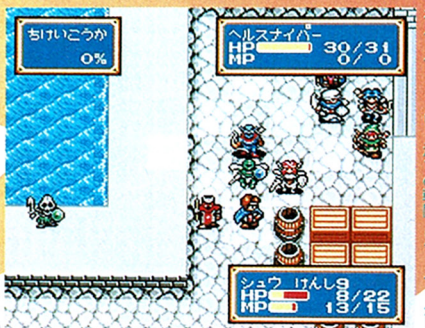
高橋　フォース・シリーズは、みんなが作りあげてきた作品なので、たとえばアンリっていうキャラがいたら、アンリの声は自分自身の中にあるはずなんですよね。そのイメージを崩したくないので、いわゆるアニメのデモはありません。ただ、まったく違う形で、ビジュアル関係はやろうと思ってますよ。

田口　それに声が合っていたとしても、とにかくイベントが多いでしょう。すべて声を入れていくと、それだけでCD5～6枚いっちゃうんで、現実性がないと。今の時点でもCD2枚組にしたいくらいですし(笑)。

高橋　まったく違った形ってのは、ユーザーがプレイしてからのお楽しみって形になっちゃうと思います。シリーズを通して遊んでくれている人には、より面白さが伝わるようになるんじゃないかな。ただ、作品としては独立していますから、これだけでも十分、遊べるように作っていますけど。遊んでくれた方が「ああ、やっぱり、ソニックやってくれたよ」って思えるような部分を、今がんばって作っていますので、もう少し待っていてください。

バトルフィールドは多種多様だ!

ゲームギア版の外伝シリーズの一番の特徴は、船の上や町の中など、いろいろな場所をバトルフィールドに仕立てあげているところだった。そのため、戦闘自体がイベントのような意味を持つように感じられ、その印象を鮮明に記憶しているプレイヤーも多いだろう。

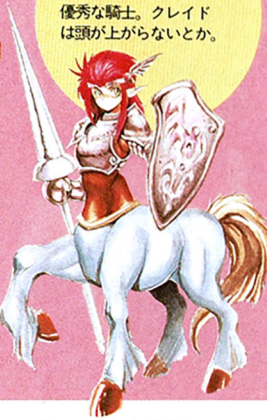
MEGA-CD版でも、その特徴を最大限に生かし、戦闘でストーリーを語るような、工夫された構成になっている。マップも、実にさまざまなフィールドが用意されているのだ。

ボルト・ベリヨという港での戦闘。ロマンチック!?

秘密の地下道を進む主人公達。ここでも戦闘が起こる。ここは通路が狭いうえに分岐しているので、しっかりとした戦略を立てないと抜けられないぞ。

普通のフィールド。新たに描きおこされたキャラに注目。

複雑な構成になっている、アルカム砦での戦闘。狭い通路が多そうだ。壁のレリーフなどのグラフィックがキレイ。

邪神の覚醒めキャラCollection②

クレイド
代々サイプレス王に仕える名門の家柄の子。見習いの騎士だ。

アンジェラ
クレイドの幼なじみで優秀な騎士。クレイドは頭が上がらないとか。

ビル
アーロン、クレイドとともに、サイプレスどじ3人組の一員なのだ。

バリー
「遠征・邪神の国へ」で活躍した鳥人。今はサイプレスの部隊長。

サラ
キャントール族の司祭。サイプレスのイ・オム遠征軍の一員だったが。

ムサシ
はるか東の国からきたサムライ。一切が謎のキャラクターである。

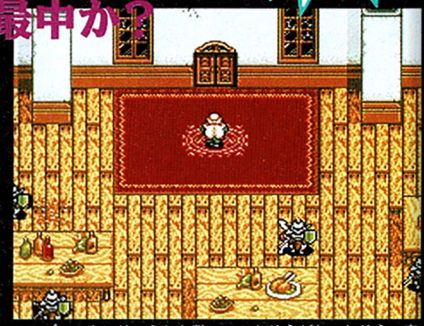
これはなんだ?外伝I・IIにもなかった謎のマップ大公開

さて、「遠征・邪神の国へ」と「邪神の覚醒め」の画面写真の他に、なんと謎の写真が2枚も公開されたのだ! それが右の写真。とりあえず、戦闘シーンではないようだね。何かのイベントのように見えるが……。これが何を意味する写真なのかは、今のところまったく不明だ。

でも、ゲームギア版の「シャイニング・フォース外伝」シリーズには、確かこんなシーンは出てなかったように記憶しているんだけど……。まあ、発売はまだ先なんだし、アレコレ想像して楽しみにしていようじゃないの。ということで、次号のレポートに注目!

お墓にいったい何が?

建物に入っていこうとしているようだが……。周囲にあるのはなんとお墓だ。掘り返されているものも多いぞ。なんだか不気味だなあ。そして、建物の中にはいったい何が?

パーティーの最中か?

テーブルの上に並べられた数々のごちそうがおいしそう。赤い絨毯の上に立っている人は誰なんだろう?

シャイニング・フォースCD

初公開画面満載の4ページだ！

セガ／7月発売予定／価格未定／RPG

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

ゲームギアで好評の「シャイニング・フォース外伝」シリーズを大幅にパワーアップし、CD化した超話題作の最新情報だよ。

超人気シリーズのCD版最新情報をお届け！

(株)ソニックの最新作「シャイニング・フォースCD」(以下フォースCD)の情報をド～ンとお届けしよう。前号ではストーリーや謎のマップなどを公開したけど、さて今回は？

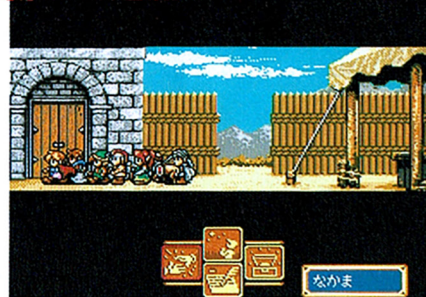
今号の中身
- ●一新された本陣システム公開
- ●戦闘シーン大公開
- ●各シナリオのマップ公開

一新された本陣のシステムが今、明かされる！

常に、現時点のスタッフのレベルを超える作品を目指しているという(株)ソニック。それゆえフォースCDは、ゲームギア版を単に移植したのではなく、大幅なパワーアップが施されているようだ。メガドラ版フォースⅡが発売されたのは、ゲームギア版が出た後だから、フォースCDはフォースⅡよりも、さらに進化しているってことなんだよね。

今のところ、それがもっとも顕著に現れているのは、一新された本陣システムのようだ。既存の機能がより便利になっていたり、新しいコマンドが追加されていたりと、いろいろ改良がなされている。

例えば、メッセージを表示するかしないかや、表示速度などが本陣でも決定できるようになった。また、〝なかま〟というまったく新しいコマンドも加えられているのだ。フォースCDはシナリオを重視したメガドラ版に比べ、タクティカルバトルの楽しさや戦略性を重視しているが、このコマンドでキャラクターへの感情移入もバッチリだとか。詳しい説明は次のページで！

新たに追加された〝なかま〟

これがフォースCDの本陣の画面だ。下のほうに〝なかま〟というコマンドが表示されているのが、わかるかな？

便利さも、さらに追求

本陣でメッセージの表示速度の変更などが可能に。最速の4にすると、ウィンドウの開閉や戦闘がウルトラスピーディー。

プロデューサーからひとこと

(株)ソニック
高橋秀五氏

本陣で注目してほしいのは、やっぱりなかまコマンドですね。オートでは、主人公以外のキャラクターなら何人でも、行動をコンピュータ任せにすることができます。結構賢いですし、ゼヒ試してみてください。というのもスタッフの間では、オートにすると余裕ができて、各キャラの細かい動作なんかもちゃんと見ることができるって声が多いんですよね。新しい発見があるというか、そういう楽しみ方もできるので。

そうそう、オートにしたキャラクターって、部隊表を見るとハートのマークがついてるじゃないですか。あれね～、ボクはてっきりオートのダジャレってんでハートにしたのかと思ってましたよ(笑)。で、プログラマーの田口に聞いたら、キャラが自分の意志で動くからハートなんだって。ちょっと美しすぎるよね～(笑)。

『BEEP! メガドライブ』1994 年 6 月号掲載

“なかま”コマンド……その①“オート”

それでは〝なかま〟コマンドを詳しく紹介していこう。本陣で〝なかま〟を選択すると、さらに〝こうたい〟、〝オート〟、〝ステータス〟、〝はなす〟の、仲間キャラクターに関連した4つのサブコマンドが表示されるのだ。そのうち〝こうたい〟は、今までの〝はずす〟と〝くわえる〟をいっしょにしたスグレもので、戦闘に参加するキャラを交代させることが可能。

本陣で〝オート〟を選ぶと、軍師が登場し、どのキャラをコンピュータにまかせるのかを聞いてくる。

また、ひときわ目立っているのが〝オート〟だよね。これは、なんとコンピュータが自軍の戦士達の行動を決定してくれるという、超便利なモードなのだ！　いわゆるＡＩ（人工知能）搭載ってヤツだね。しかもオートで行動させるキャラは自由に選ぶことができるぞ。かなり賢いらしいので、使い方さえ見極めれば本当に役に立ちそう。例えば、苦戦をしいられているマップにコンピュータ任せのキャラを投入すれば、意外な活路を開くことができるかもしれない。だが、難易度の高いマップをすべて〝オート〟のキャラで解決しようってのは考えが甘すぎ。そこらへんのバランスは考えられているみたいだ。

ステータス画面を見ると、〝オート〟でコンピュータに操作をまかせたキャラには、ハートのマークがついている。どのキャラを選ぶかが勝負の分かれ目になることも!?

“なかま”コマンド……その②“はなす”

お次は〝はなす〟コマンドだ。これを選択すると、本陣で自軍の仲間達と話をすることができる。

だが、話をして次の戦いの作戦を練るとか、そういうことではないみたい。そういった攻略に役に立つ話よりも、むしろ仲間キャラ達との親睦を深めるオシャベリって意味あいのほうが強いみたいだ。各仲間キャラは、それぞれ自己紹介や、その強烈な個性をうかがうことのできるような話をしてくるので、いつの間にか仲間キャラへの愛着も倍増してしまうはず。フォースＣＤはシナリオ性よりも戦闘がメインになっているけど、このモードでキャラへの思い入れも激しくなっちゃうことだろう。

「遠征・邪神の国へ」のシナリオで、美人魔術師ウェンディに話しかけたところ。そのセリフから、彼女の勝気な性格や、自信に満ちあふれているところをうかがい知ることができるよね？

「邪神の覚醒」のシナリオで、サイプレスのニック王子のいとこである魔術師、ナターシャに話しかけたところ。彼女のおてんばな一面や国を愛する心が、元気のいいセリフからにじみ出ているよね。笑顔もかわいらしい！

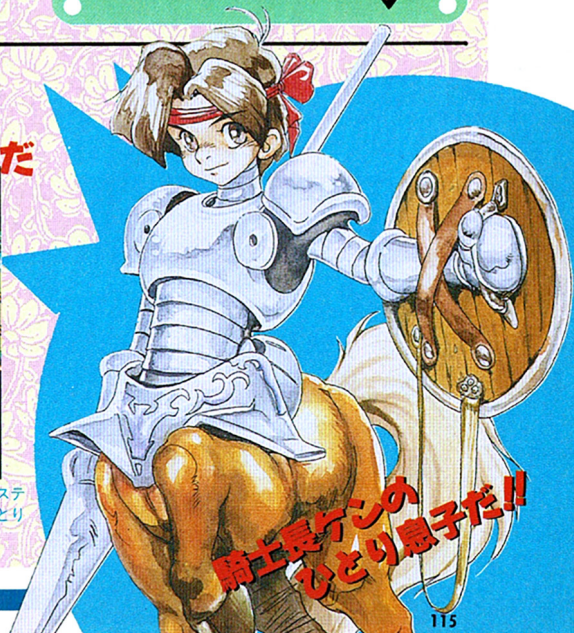
“なかま”コマンド……その③“ステータス”

仲間キャラのくわしいステータスを知りたい時は、〝ステータス〟を選べばオーケーだ。これを選ぶと、まずは仲間キャラ全員の簡単なステータスのみが書かれている部隊表が表示される。これで、ＨＰやＭＰなど、仲間の状況が即座に把握できるというワケだ。

また、その中から１人を選んで、より詳しい個人情報を表示させることもできる。これだと、ＨＰなどの基本的なステータスはもちろん、そのキャラが覚えた魔法の種類や、持っているアイテムまでくわしく知ることができるのだ。

騎士アピスのステータスだ

「遠征・邪神の国へ」のシナリオに登場する、アピスの詳しいステータスだ。メガドラ版フォースⅠで活躍した騎士・ケンのひとり息子なんだけど、その能力は受け継がれているかな!?

シャイニング・フォースCD

驚愕（きょうがく）！ 第3のシナリオ発覚！

セガ／7月22日発売／7,800円／RPG

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

なんとMEGA-CD版では、ゲームギア版の外伝Ⅰ・Ⅱのリメイクに加え、まったく新しいシナリオも遊べることがわかったぞ！

新たに書き起こされた“第3のシナリオ”謎のマップのベールがはがされる!!

今まで〝謎のマップ〟とされていた、ⅠにもⅡにも登場しない画面。その正体がついに明かされた！ なんと、MEGA-CD版オリジナルの追加シナリオに登場するマップだったのだ！ 今回は、その第3のシナリオの情報をくわしくお届けする。

注目の“シナリオⅢ”はシリアスなのに明るい!?

〝謎のマップ〟について編集部では、これまでに㈱ソニックに2度のインタビューを試みたが、そのたびにうまくはぐらかされていた。確かに、今までにもディレクターの高橋秀五氏から、「MEGA-CD版はGG版を移植しただけのものではない」というコメントはいただいていた。だがそれは、敵の思考パターンや操作感の違いなどという、システム的なことを連想させるだけにとどまっていたのだ。まさかその言葉のウラに、まったく新しいシナリオのことが隠されていたとは！

と、ここまで驚くとちょっとシラジラしい!? カンのいい読者のみなさんなら、なんらかの想像はしていたでしょ？

〝謎のマップ〟のシナリオは、MEGA-CD版のために新しく書き起こされたもので、GG版の外伝Ⅱにあたる「邪神の覚醒め」の続編的な作品。いわば〝シナリオⅢ〟だ。主人公はご存知ニック王子で、軍師のメイフェアと、お目付け役のテディ以外のすべてのCD版キャラクターが最初から仲間になっているとか。

ストーリーは次のページで紹介しているようにシリアス路線なのだが、スタッフの思い入れが強いために、妙な仕上がりを見せているらしい。今は、このシナリオのすべての戦闘に、いろいろな仕掛けが隠されているということしか発表されていないが、な～んかおちゃらけ要素があるような予感も……。

〝シナリオⅢ〟のオープニングイベント。ニックがサイプレス王に即位すると聞いて、シュウとナターシャがお祝いに駆けつけたところから物語が始まる。

㈱ソニックのホンネトーク

ディレクター**高橋秀五氏**&**田口泰宏氏**メインプログラマー

以前から温めていた企画「シャイニング横町」ついに復活！

高橋　やっとシナリオⅢのことをしゃべれる！ ゲームギア版をただ移植しただけじゃないぞって、声を大にして言っても、やっぱりインパクトが弱かったからなあ。

田口　今までお話できなくて辛かった。

高橋　このシナリオⅢは、ベースになっているのはフォースシリーズのファンタジー世界なんだけど、その上に乗っかってるイベントは全部おちゃらけなんですよ～。

田口　シナリオⅠ、Ⅱに比べるとショートシナリオなんですけど、密度の濃い自信作です。

高橋　そそ、ボク達自身はシナリオⅠ、Ⅱはオマケで、このシナリオⅢがメインだと思ってますから（笑）。というのもねえ、だいぶ前からあったんですよ、こういうおちゃらけたショートシナリオの企画っていうのは。

田口　4つほどの戦闘で構成してみたら面白いんじゃないかって言ってて、ボクもやりたかったんですけど、その形式だとRPGじゃないんじゃないかという意見もあって。

高橋　いろいろアイデアを盛り込んだ戦闘をつめこんで、「シャイニング横町」ってタイトルで盛り上がっていたんですけど、結局ボツになっちゃった。そのボツ企画を、そのままじゃないけど、面白い考え方だけ復活させたのがシナリオⅢなんです。

『BEEP! メガドライブ』1994年7月号掲載

今、明かされる“シナリオⅢ”のストーリー!!

それでは「邪神の覚醒め」に続く、〝シナリオⅢ〞のストーリーのさわりの部分を、さっそく紹介していこう。

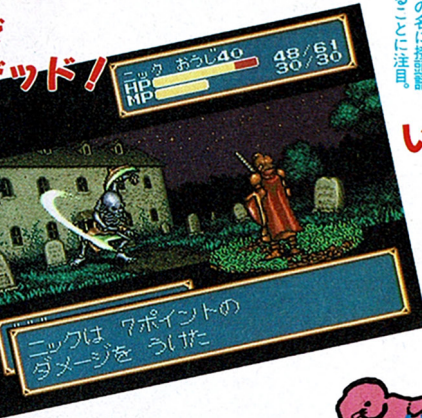
「邪神の覚醒め」で邪神イ・オムを倒した、新生シャイニング・フォース達。メンバー達はそれぞれ故郷へ帰り、平和な毎日をすごしていた。そのうち、新生シャイニング・フォースのリーダーであったシュウと、ニック王子のいとこのナターシャは、新しい天地を求めて、長く辛い旅に出かけることになったのだが……。しかしその途中、シュウとナターシャはサイプレス国を訪れることになった。それは、ニックが正式にサイプレスの王位を継承することが決まったので、それをお祝いするためだった。

ニック王の即位式の日、ご存知ビル、クレイド、アーロンのサイプレスどじ3人組が城の警備についていると、招待状を持たない謎の老婆がやってきた。ダーバという名の老婆は、軽々と3人組を気絶させ、即位式の会場へと乗り込んでいった。そしてニックに、「だれの許しをもらって王位につくというんだい？」とつめより、ニックを祝福にきていたガーディアナの女王アンリの姿を消してしまった。ダーバは、「アンリを無事に救い出すことができたなら、ニックを正式な王として認めようじゃないか。そのためには、わしの館までくることじゃな」との言葉を残し、消えてしまうのだった。こうしてニック達の新たな戦いが始まったのだ。

入り口は墓場

アンリ女王を助けるため、ダーバの館に乗り込むことになったニック達。ダーバの館の入口は、なんと墓場だった。不気味〜。

出たぞアンデッド！

墓地と言えば、ゾンビやスケルトンなどと言った、アンデッドモンスター達の活躍の場だよね。写真の敵はダバボーンだ。

招かれざる客登場！

即位式に、招待状を持たない謎の老婆・ダーバがやってきた。ダーバはニックを新しい王にふさわしいかどうか試そうとしているのか。

不気味な戦闘

墓地での戦闘。背景が不気味に描き込まれている。敵の名に接頭語（?）ダバがついてることに注目。

いざ館の中へ

アンデッド達との戦いに勝つと、いよいよ館の中へと進んで行くことになる。この先にはいったい何が。

シャイニング・フォースCD　最新情報①

難易度をセレクトすることができる！

〝シナリオⅢ〞に関連する情報以外にも、「シャイニング・フォースＣＤ」についての新しいニュースがいろいろと入ってきているので、コラムで紹介していこう。

まず最初の情報は、難易度セレクト。今までにも1度ゲームをクリアすると、難易度がセレクトできるっていう、ウラ技のようなものが用意されていたことはあったよね。でも「シャイニング・フォースＣＤ」では、最初からゲームの難易度をセレクトすることができるのだ。

難易度は普通、ほどほど、難しい、極悪!!の4段階に調節可能。女の子がレベルごとに違ったコメントをつけてくれるぞ。

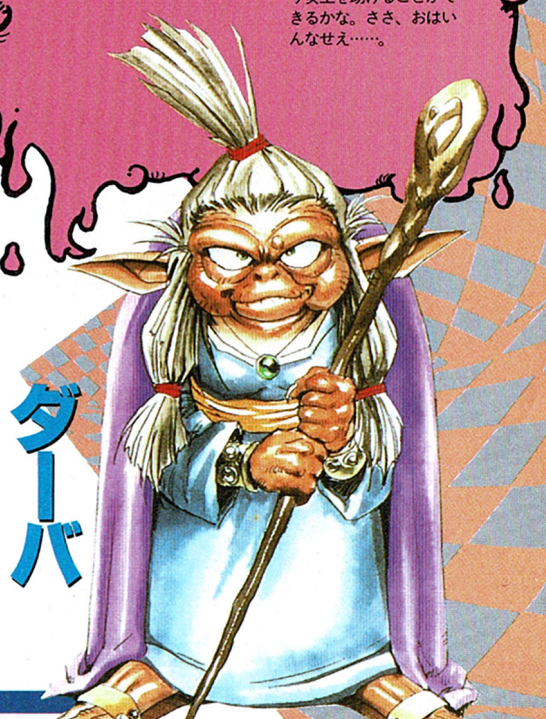
4段階に調節可能

難易度は最初からセレクトできる。それぞれ敵の思考パターンが練られているということなので、どのレベルでも楽しく遊べること請け合い。

女の子のコメントつき

難易度を選ぶと、女の子がレベルごとに違ったコメントをつけてくれる。他のレベルのコメントは、発売までのお楽しみ。ひょっとしたらＣＤだけにしゃべるかも!?

ダーバの館へようこそ…

わしはただ長生きしているだけが取り柄のばあさん、ダーバじゃよ。突然、ワケのわからない若僧がサイプレスの王に即位すると言われても、わしには納得のいかんことじゃ。ここはひとつ、若僧の技量でも試してみようかねえ。わしの館から、アンリ女王を助けることができるかな。ささ、おはいんなせえ……。

館の中で繰り広げられる大宴会!?

アンリ女王を救出するために、ダーバの館の奥深くへと潜入するニック達。館の入口が墓地になっているくらいだから、その内部もさぞかしすごいんだろうなあ。

ところで今回、内部の写真も数点入手することができた。まずはこの４点。テーブルの上には、おいしそうなごちそうなんかが乗っかっちゃってて、おまけに出てくるキャラクター達が〝ほろ酔い〟とくれば、これは宴会が行われていると見て間違いないだろう、たぶん……。

それにしても、もしこれが宴会だとしたら、彼らは何を喜んでいるのかな。ひょっとして、ニックの即位式を祝っているのか!?

酔拳の使い手？ ただのヨッパライ？ チューラオ

酔っ払いだと思ってなめてかかると、ボコボコにされるのは目に見えているぞ。

このマップのボス的存在とおぼしき人物。酒を飲めば飲むほど強くなるという、まるで酔拳の使い手のようなキャラクターだが、それが真実なのかどうかはまだ判明していない。口から炎を吐いて攻撃してくるが、この炎のもとはやっぱりアルコールなのだろうか。服装などから推測すると、中国辺りの出身のような気がするが……。

火を吐いて攻撃してくるチューラオ。それはそうと、ちょっとＨＰのゲージに注目！　な、長くない、コレ？

飲めや歌えの大騒ぎ？

画面上の敵キャラの中には、お酒に夢中になって戦いに参加しないヤツや、飲みすぎで眠っているヤツもいるのだ！

ここの敵はみんな、お酒を飲んですっかりいい気持ちだ。でも、酔っ払っていると言っても、なかなか強いのであなどれない。

㈱ソニックのホンネトーク

シナリオⅢは難しいってホント!?

高橋　今回、難易度セレクトの写真を公開したけど、シナリオⅢは難しいですよ。

田口　一応、ボクは必勝法を見つけましたよ。でも、〝極悪！〟レベルでは、まだクリアできるかどうか確認できてないんですよ（笑）。

高橋　シナリオⅠは誰にでも楽しめる難易度なんですけど、Ⅱではもうユーザーも慣れているハズだってんで、中盤からガーンと難しさレベルをあげているんですよ。で、シナリオⅢでも、そのレベルはあがったままなんです。ボクとしては、１回目のプレイでは、難易度セレクトは〝普通〟から遊ぶことをオススメします。

シャイニング・フォースCD　最新情報②

美しくなったグラフィック

「シャイニング・フォースＣＤ」のグラフィックが、すべて新たに描き起こされたものであることは、前号などでお知らせしたとおりだ。マップやイベントシーンはもちろん、戦闘背景などにも気合いが入っていて、とても〝美しくなった〟の一言ではすまされない。

たとえば、今回紹介する２点の画面写真を見てほしい。間接魔法や特殊攻撃という、どちらかというと地味な印象のエフェクトも、こんなに強化されているのだ。戦闘背景、味方と敵の攻撃ポーズ、攻撃や魔法のエフェクトなどなど、バトル中の映像魔術からは目が離せそうにないぞ。

間接魔法も地味じゃない

守備とすばやさをアップしてくれる間接魔法、サポート。かけるとキャラのまわりがキラキラしてとてもキレイだ。

ご存知マジカルマッシュ

「遠征・邪神の国へ」に登場するイヤ〜な敵、マジカルマッシュ。催眠効果のある胞子を出すエフェクトがコレだ。

“シナリオⅢ”の最大の見せ場？ “ハレハレ”とはこれいかに？

さて、ダーバの館の内部の写真その２だ。見ておわかりのとおり、なんだか和風な部屋だよね。そして、古風な美女もいる。中国風のチューラオといい、〝シナリオⅢ〞はワールドワイドなのかしらん。

ところで、この部屋では〝ハレハレ〞という楽しいイベントが起こるらしい。軍師メイフェアが思わず「なんておげれつな！」ともらし、高橋秀五ディレクターのイチオシだというこのイベント、ゼッテェ期待大だ！〝ハレハレ〞とはいったいなんなのか……。それは右のキサラギちゃんに聞いてちょうだい。

日本美人とのバトル？

和風なマップで古風な美女・キサラギが、ニック達の体力回復を申し出てきた。しかし、敵か味方かはわからない。油断はできないぞ。

で、「疲れをいやす」ってハレハレのことなワケ？ しかも、なんで困っているの？ なんだかアヤシイ。怪しすぎると言っても過言ではない。

で、怪しすぎるこのセリフ！ う～ん、いったい何が行われているのか、それはみなさんのご想像におまかせ。

ハレハレの秘密をあなただけに♡ キサラギ

和風なマップに登場する美女キサラギ。「ハレハレってのはね、時代劇なんかでよくある、お代官様おやめください、あ～れ～とか言って、帯がぐるぐるほどかれてしまうアレのことよ」。う～ん、それで、その後はいったいどうなってしまうんだろ～か……。謎が謎を呼ぶこのイベント、とりあえずビジュアルに期待しちゃうのが悲しい習性よのォ……。

シャイニング・フォースCD 最新情報③

謎の新キャラ登場！

今回、〝シナリオⅢ〞に登場するキャラクターのイラストがいくつか公開されたが、唯一、なんの説明もついていなかったのが彼。今のところ、ブルドーという名前しかわかっていない。ハチマキに大きな木槌と、パッと見は大工さんかドワーフのようだが、その実体は？ やっぱりダーバの館にいる人なのだろうか？ 続報を待て。

㈱ソニックのホンネトーク

シナリオⅢのキーワードは〝ハレハレ〞です！

高橋　今回は〝ハレハレ〞がキーワードですから。シナリオⅢの全編が、こういう表現方法で進んでいくと思っていただいて間違いないでしょう。

田口　面白ければそれでいいよね、みたいな（笑）。

高橋　もう、細かい動きが満載なんで、画面に集中していてください。気を抜いていると、面白い場面を見逃しちゃいますよ。

田口　メッセージの間合いとか、高橋さん相当こだわってましたからね。マスターアップの時間だってのに、まだ直しているんだもん。

高橋　〝ハレハレ〞のシーンには、特に気合い入れましたよ。ボクは昔から擬音とか擬態語ってのが好きでね。あの時代劇のア～レ～ってヤツも、〝ハレハレ〞って説明すると、イマジネーションがわいてくるじゃないですか。あと、ボクらの時代には、永井豪氏の「ハレンチ学園」なんかも流行ってて、そのへんのニュアンスもあるかな～（笑）。

SHINING FORCE CD

綴じ込み付録SPECIAL

GGで好評を得た「シャイニング・フォース外伝Ⅰ・Ⅱ」に、オリジナルシナリオを加え、MEGA-CDで登場するシャイニング・フォースの魅力！
●セガ●7月22日発売●7,800円●RPG●MEGA-CD

目を見張る5大企画！

発売直前!! 続々と公開される最新情報をアナタに……

これが初公開のOPENINGシーンだ

いよいよ発売日が迫ってきた、タクティカルバトルが冴えてるRPG、「シャイニング・フォースCD」。ここでちょっとフォースシリーズのことをおさらいしておこう。今回のCD版は、ゲームギアの名作「シャイニング・フォース外伝」をベースに、オリジナルシナリオも加えたものだ。これは、時間軸を考えるのならば、メガドライブ版のフォースⅠとフォースⅡとの間のエピソードということになる。

で、シリーズを遊んだことのある人にもない人にも、この世界を理解してもらうために、オープニングでは美しいビジュアルシーンが展開される。その一部をこのたび初公開しちゃうのだっ！

こ、これは初代シャイニング・フォース!? MD版のⅠで活躍したマックスやメイとおぼしき人物が並ぶ。光の軍勢が世界に平和をもたらしてから、もう20年も経過したのだ。そして、事件が始まろうとしている。

！作目で、主人公達シャイニング・フォースと戦った、ルーンファウスト軍と、伝説のダークドラゴン。

オープニング・ナレーションを担当するのは三石琴乃さんだ!!

ファン待望のビジュアルシーンが加わった「シャイニング・フォースCD」。さらに、オープニングビジュアルには、ナレーションまでついていることが発覚した！

気になるナレーターの正体は、なんと人気声優の三石琴乃さん。三石さんといえば、テレビ朝日系「美少女戦士セーラームーン」の主人公、月野うさぎ役を演じていることで超有名。ほかに、NTV系「新世紀GPXサイバーフォーミュラー」の菅生あすか役などもこなし、人気、実力ともにトップクラスの声優さんだ。もちろん、オープニングでもその実力を惜しみなく発揮しているぞ。

オープニングのすぐ後に登場する少女（声なし）にも、三石さんの声がオーバーラップしちゃうよね。

『BEEP! メガドライブ』1994年8月号掲載

シナリオ1「遠征・邪神の国へ」攻略ワンポイントアドバイス

あくまでタクティカルバトルを追求した「シャイニング・フォースCD」。メガドライブ版「シャイニング・フォースII」より、ずっと賢くなった敵キャラ達の思考にいかに対抗していくか？ が、このゲームの楽しさじゃないかな？今回は、1章から3章までの、難易度が高い、またはポイントとなっている戦闘を9つピックアップ。攻略のためのヒントを掲載するぞ。

サイプレスの策略で、ガーディアナの女王・アンリは永遠の眠りについてしまう。

彼は ブロンプトのニック！
古代人の国から しょ国に
しゅぎょうのたびを しているそうです

2軍部隊のリーダーは、ブロンプトの剣士、ニック。新生シャイニング・フォースの誕生だ。

いよいよ戦いがはじまる！ 第1章のツボはココだ

Battle-1 船上

●ワンポイントアドバイス

最初から〝船の上〟という、不慣れな状況での戦闘は、このシリーズの初心者さんにはツラいところ。

ここで気をつけるのは、飛行キャラであり、ブレイズL1の魔法を使ってくるインキュバスというモンスター。魔法攻撃はレベルの低い自軍キャラ達にとっては、かなり痛いダメージになるはず。魔法使いなどのHPの低いキャラクターが、やられてしまわないよう注意すべし。ここでは、何度もリターンしてレベル上げに専念しよう。

怪しい光の球が…

インキュバスはブレイズの魔法を使ってくる。魔法を使ってこないうちに速攻で倒してしまおう。

序盤から魔法攻撃

得体の知れない光の玉が、一行を乗せた船に近づいてくる。この光の玉こそが、サイプレス軍の刺客なのだ。

●イベント&ストーリー

戦闘が終了すると、なんとダークメイジが自爆、ニック達の船を沈めてしまう。海に飛び込んで、爆発の難をのがれるが、強力な武器や装備を失ってしまうことに……。

沈没前に脱出だ！

自爆して、船を沈めようとするダークメイジ。ここは迷わず、海に飛び込むしかないぞ。

Battle-2 村の外

●ワンポイントアドバイス

ここでのポイントは、マップの地形に注意することだ。砂浜では、騎士系の機動力が大幅に低下してしまうことを、しっかり頭に入れておこう。

また、マップ左下のほうにある橋も、要チェック。ここで交通渋滞を起こしている時に、おおこうもりの〝眠り〟攻撃なんて受けてしまう……なんていうのは、最悪のパターン。直接攻撃の得意なキャラクターと弓・魔法系のキャラクターの配置をしっかり考えて進軍させよう。

集中攻撃に注意

ここで、おおこうもりに囲まれるとやっかいだ。こんな渋滞を起こさないように、計画的に進もう。

強力な仲間だね

バトル2で仲間になったクレイは強いのだ。じっくり育てると、後半戦がグッとラクになるはずだ。

クレイに感謝!?

おお お前はクレイではないか！
カーディアナ軍のじょうほうだと！
わかった いま はねばしを下ろそう

サイプレスの砦に出入りしていたクレイの機転で、砦のはね橋を降ろすことができるようになるぞ。

●イベント&ストーリー

この戦闘から、クレイという強力なメンバーが仲間になってくれる。戦闘終了後、クレイのありがたさが身にしみるはず。いいことはしておくもんだね。

Battle-3 砦の中

●ワンポイントアドバイス

第1章の最後の戦闘の舞台は、不気味なサイプレスの砦の中。簡単なマップに見えるけれど、実は強敵が多数配置されている、難易度の高いマップなんだ。

このマップでの最強の敵は、ブラスローダーとダークメイジ。この2体を一度に相手にまわす、なんて無謀なことは絶対にしないように！ ザコ達を慎重に倒し終わった時点で、ブラスローダー達に総攻撃を仕掛けよう。マップ右上の宝箱を、取り忘れないようにね。

宝箱の中には…

宝箱の中には、きっといいものが入っているはず。絶対に取っておこう。

集団魔法に注意

ダークメイジが魔法を使う前に、イッキに倒してしまいたい。レベルアップはもう十分にしてあるかな？

●イベント&ストーリー

戦闘終了後、砦に囚われていた鳥人、バリーが一行に加わるぞ。バリーの導きで船を得て、いよいよサイプレス本土に上陸することになるぞ。

船が手に入るぞ

どんな地形でも、移動範囲に影響を受けないバリー。攻撃力も、そこそこ期待できるぞ。

ここから本番に突入！ 第2章のツボはここだ！

Battle-6 上陸直後

●ワンポイントアドバイス

ここは山が多く（移動範囲が小さくなる）さらに橋まである、なかなか手強いマップ。

ここのポイントは、やはり“橋”で渋滞を起こさないことと、飛行キャラであるバリーをうまく使っていくことだ。機動力はあるけれど、防御力が低いので、1人歩きは絶対に禁物。よく考えて進軍させよう。

機動力がウレシイ

防御力が低く、弓系の攻撃に弱いバリー。なるべく早くレベルアップさせてあげよう。

●イベント&ストーリー

バリーの助言で、アスリート島へと上陸した一行。レジスタンスの本居地、アスリート村へ向かうニック達の行く手を阻むのは、レジスタンス狩りをしているサイプレス軍だった。

どうやら、レジスタンス狩りをしている奴らは、誰か重要人物を探しているらしい。「あの方」というからには、サイプレス側にとってもかなり高貴な人物なのでは……!?

一行はアスリート島へ……

サイプレス国のレジスタンスの拠点、アスリート村が敵に囲まれている。レジスタンス狩りか？

誰かを探している？

バズーが探している、「あの方」とは誰のことなんだろう……。アスリート村に潜んでいるのだろうか？

アスリート村が！

罪のない、アスリートの人々が虐殺されている。すぐに助けなければ！

Battle-7 アスリート村

●ワンポイントアドバイス

町の中は歩きにくいぞ

村の中には、当然家がたくさんある。なるべく広い場所で戦いたいところなんだけど。

村の中だけあって、障害物が多いマップだ。ここでもバリーが活躍してくれるはず。

また、最初の角を右に曲がると、敵が固まって近づいてくるので、集団魔法や弓兵などの間接攻撃のできるキャラクター達で、イッキにザコ達に一斉攻撃をかけよう。

敵側の回復系キャラ、プリーストは要注意！ 直接攻撃も得意なので、早めに倒してしまおう。

●イベント&ストーリー

ニック達がアスリート島に到着すると、レジスタンスのアジトがサイプレス軍に発見されたところだった！ サイプレスの野望を潰すためにも、ここはレジスタンスを助けなければ……。

戦闘が終了すると、レジスタンスのリーダー格である、レンジャーのストックと、元サイプレスの大神官の娘、僧侶のメイフェアが仲間になってくれるのだ。

あっ、アジトが！

こんなところにレジスタンスの本居地が。しかし、危険が迫っているぞ！

新しい仲間 メイフェアとストック

バズーらに視力を奪われたが、僧侶としての実力は衰えていないのだ。

ケンタウロス族で、弓系の武器を使いこなす、有能なレンジャーだ。

Battle-10 塔2階

●ワンポイントアドバイス

ここは、第2章の最後の戦闘だけあって、なかなかやっかいなマップだ。まず注意するのは、階段が多いため渋滞を起こさないようにすること。注意深く進軍していき、敵を誘い出してイッキに叩く戦法が有効だ。また、対バズー戦に臨む前に、絶対にザコキャラを全滅させておくようにしよう。バズーは、なかなかの強敵。転職はすませておいたほうがいいぞ。

階段が多く、渋滞を起こしやすいマップ。あせらずに敵をおびきだして戦おう。

ここのボス、バズーは、強力な魔法「スパーク」を使ってくるのだ。

新しい仲間 イーシャ

王宮魔導士だったが、現在は、レジスタンスに加わっているぞ。

●イベント&ストーリー

サイプレス軍が探している人物を知りたいなら自分を倒してみろ、というバズー。彼を倒すと、バズー達が探していたのは、なんと、ニックだったということがわかる！ そして新しい仲間、イーシャの言葉によって、ニックの正体が、実はサイプレスの王子であることが明かされるのだった……。

ニックがサイプレスの王子だったなんて！ メンバーはニックに疑惑の思いを抱くのだった。

なんとニックはサイプレスの王子!?

Shining Force CD

サイプレス本土へ上陸！ 第3章のツボはここだ

Battle-11 港検問所

●ワンポイントアドバイス

戦闘パーティーが、いきなり二分されてしまう難易度の高いマップ。転職後のレベルが4～5程度ないと苦しいかも。

アークナイトやリザードマンなど直接攻撃系の敵が多く、敵側の進軍が速いので、なるべく早く合流するように心掛けよう。

もちろん、魔法系の敵から倒していくのは基本中の基本だぞ。

なるべく早く、合流しなくては。強敵がそろっているから、落ち着いて進んでいかなくてはならないぞ。

●イベント&ストーリー

サイプレス本土に上陸、ニック達は身分を農夫といつわって検問を通過しようとする。が、運悪く、ニックのおじであるエドモンドに遭遇、正体がバレてしまう。

戦闘が終了すると、王宮戦士のテディが仲間になる。また、ニックが正体を隠していた理由も明らかになる。

まずい！ サイプレス第一の…人、エドモンドに気づかれてしまった！

ニックが身分を偽った理由を話すテディ。これで胸のつかえがとれて、光の軍勢の結束は元に戻ったんだ。

獣系の獣人、テディ。己の肉体を武器にして戦う、肉弾戦が得意なキャラだ。

Battle-12 夜の大草原

●ワンポイントアドバイス

ここでのポイントは、ボウライダーを早めに倒してしまうこと。攻撃範囲がアップしており攻撃力も高いので、意外なところから、手痛いダメージを受けることになるぞ。また、集団攻撃魔法を使ってくる敵も多いので、固まって進軍しないように。広いフィールドだけれど、あせらずじっくり進んでいこう。

夜の背景はなかなかキレイ、なんて言ってられないぞ。常に周囲に気を配るようにね。

魔法・回復系の敵は、優先的に倒すのが鉄則。戦況を見極め、無理のないように。

●イベント&ストーリー

サイプレスに反乱とガーディアナ侵略の危機を伝えようと正体を隠していたニックの事情を知り、新生シャイニング・フォースの結束は一層固いものとなった。

テディの助言によって、闇夜を利用して出発することになった一行には、姑息な罠が待ちうけていたのだった。

夜の戦闘の背景の美しさは、特筆もの。CD版ならではの見せ場だ。

敵の裏をかくつもりが、逆に罠をかけられてしまった！

あのドミンゴ様は、GG版ではここのマップにお隠れになっていたんだけど。

Battle-13 死の洞窟

●ワンポイントアドバイス

とにかく通路が狭いのが、ここでの戦闘の特徴だ。弓兵や魔法使いを使って、ゆっくり出口のほうに向かっていこう。逆に、敵側も魔法や弓、飛行キャラでパーティーを狙ってくることを忘れずに！

また、マジカルマッシュの胞子は、〝眠り〟の効果がある。出現したら、イッキに叩くべし。油断するなよ！

広範囲に催眠効果を持つ「胞子」をふりまくマジカルマッシュ。本当に迷惑なキノコなのだ。

●イベント&ストーリー

ガーディアナの正規軍を待ち受けた罠、マジカルマッシュ。〝眠り〟の効果を持つ胞子を持つきのこが、ここを〝死の洞窟〟としているのだ。

かろうじて生き残った騎士、カッシングの助言で、シャイニング・フォース達はこの危険な洞窟での闘いを切り抜けたのだった。

戦闘が終了すると、倒れていたカッシングがメンバーに加わってくれるぞ。

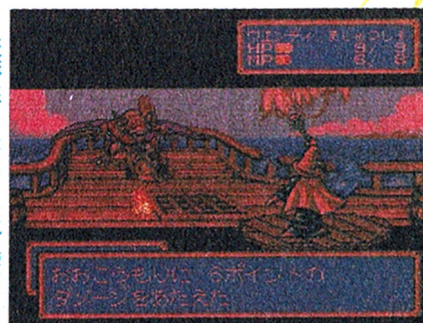
かろうじて生き残ったガーディアナ軍の騎士だ。攻撃力・防御力ともに頼りにしていいぞ。

死の洞窟に臨むニック達に、マジカルマッシュの脅威を伝えてくれるカッシング。

これは便利！「SF-CD」魔法レベル別一覧

「シャイニング・フォースＣＤ」に登場する魔法のほとんどは、「シャイニング・フォース」シリーズでおなじみのもの。だから、ＭＤ版などを遊んでいれば、効果などは改めて確認するまでもないけど、便利な一覧表にしてみたので活用してほしい。レベル別に消費ＭＰまで解説した一覧表は、マニュアルにも載っていないしね。

それでは表の説明をしておこう。魔法は、味方のダメージをいやす回復系と、戦況を有利にする間接系、敵にダメージを与える攻撃系の３種類に分類した。各魔法は魔法レベルが高いものほど、効果のおよぶ範囲や威力が大きくなるぞ。射程というのは、魔法をかけることのできる距離。例えば０なら本人だし、２なら自分から２歩離れたところにいるキャラクターだ。そして照準は、０なら相手１人。１なら自分に隣接する上下左右、２ならそれよりひとまわり大きな範囲で、複数に同時に魔法をかけられる。

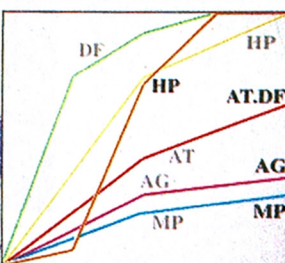
序盤では、そんなにＭＰに気を使わなくても大丈夫。ガンガン魔法を活用しよう。

分類	魔法名	LV	消費MP	射程	照準	効果	使えるキャラクター
回復魔法	ヒール	1	3	0-1	0	傷ついた味方１人の身体をいやすための魔法。妖精の力をほんの少し分けてもらい、治療に使う。レベル４になると、味方１人のHPを完全に回復させることができる。古代人のある娘が、傷ついた恋人を助けるために妖精に祈ったのがこの呪文の起こりだとか。	シグ、クレイ、メイフェア、ビル、セイン、サラ
		2	5	0-2	0		シグ、クレイ、メイフェア、ビル、セイン、サラ
		3	10	0-3	0		シグ、クレイ、メイフェア、ビル、セイン、サラ
		4	20	0-1	0		ビル、セイン、サラ
	オーラ	1	7	0-3	1	魔法の効果がおよぶ範囲内にいる、複数の味方の体力を同時に回復させる魔法。ヒールを応用した魔法で、妖精の力を100%引き出して使う。多くの修行を積んだ僧侶にしか使いこなすことのできない大魔法なのだ。	メイフェア、サラなど
		2	11	0-3	2		メイフェア、サラなど
		3	15	0-3	2		メイフェア、サラなど
		4	20	0	0		メイフェア、サラなど
	アンチドウテ	1	3	0-1	0	毒に冒された仲間を救うための魔法。正常な気を体内に送り込んで、毒を浄化させるのだ。	シグ、ビル
		2	5	0-2	0		ビル
間接魔法	サポート	1	5	0-1	1	一時的に、味方の動きを素早くし、また防御力も高くする。敵からの攻撃によるダメージを軽減するための魔法だ。	クレイ、セインなど
		2	9	0-2	2		クレイ、セインなど
	スロウ	1	3	1	1	敵に対して使うと、一時的に敵の動きを鈍くすることができる。戦況に応じて、サポートなどとの使い分けを。	イーシャ、マリアン
		2	6	1-2	2		イーシャ、マリアン
	アタック		7	1-3	0	一時的に、味方１人の攻撃力をあげることができる。	ウェンディ、ナターシャ
	アンチスペル		5	1-2	1	敵の魔法の効果を封じ込めることができる。	シグ、ビルなど
	コンフューズ	1	6	1-2	1	敵の精神を混乱させることのできる魔法。敵によっては、この魔法にかかりにくいヤツもいるので注意。	セイン、サラ
		2	11	1-2	2		セイン、サラ
	ソウルスチル	1	8	1-2	0	攻撃魔法にも分類される術。死神を召喚して敵の魂を連れ去ってもらうため、残りHPにかかわらず即死する。かからない場合も多い。	イーシャ、マリアンなど
		2	13	1-2	1		イーシャ、マリアンなど
	スリープ		4	1-2	1	敵を眠らせて、行動できなくしてしまう魔法。	ウェンディ、ビル
	リターン		8	0	0	戦闘中に退却して、キャンプモードに入ることができる。	主人公、ナターシャ
攻撃魔法	ブレイズ	1	2	1-2	0	敵の頭上から炎の雨を降らせて、大きなダメージを与える。特に、スケルトンなどのアンデッド系モンスターに対して有効。レベル３と４では消費MPが一緒だが、レベル３は複数の敵にそこそこのダメージを、４は敵１匹に対してかなり大きなダメージを与えられる。	ウェンディ、イーシャ、ナターシャなど
		2	6	1-2	1		ウェンディ、イーシャ、ナターシャなど
		3	10	1-2	1		ウェンディ、イーシャ、ナターシャなど
		4	10	1-2	0		ウェンディ、ナターシャなど
	フリーズ	1	3	1-2	0	氷の竜巻を起こして、敵を凍りつかせてしまう魔法。まわりの空気を断熱膨張させてしまい、低温と減圧で敵を苦しめるんだとか。高いレベルのフリーズは、ブレイズよりも射程が長いので、敵から距離をおいて攻撃することができる。	ウェンディ、ナターシャ、マリアンなど
		2	7	1-2	1		ウェンディ、ナターシャ、マリアンなど
		3	12	1-3	1		ウェンディ、ナターシャ、マリアンなど
		4	12	1-3	0		?
	スパーク	1	8	1-2	1	敵に稲妻を落とす魔法。魔法エネルギーを電気に変換させて、大量のエネルギーを発生させるそうだ。一度に多くの敵にダメージを与えることができるが、それだけによっぽど修行した魔術師でないと使いこなすことができない。消費MPもすごい。	主人公、イーシャ、マリアンなど
		2	15	1-3	2		主人公、イーシャ、マリアンなど
		3	20	1-3	2		主人公、イーシャ、マリアンなど
		4	20	1-3	0		主人公、イーシャ、マリアン
	ヘルブラスト	1	2	1	0	敵の周囲を真空状態にして、切り刻んでダメージを与える魔法だ。ブレイズ、フリーズ、スパークと比較して、敵に与えるダメージが極端に少ない。でも、消費するMPも少なくてすむので、気軽に使うことができる。	シグ、クレイ、メイフェア、セイン、サラなど
		2	5	1-2	1		シグ、クレイ、メイフェア、セイン、サラなど
		3	8	1-2	1		シグ、クレイ、メイフェア、セイン、サラなど
		4	8	1-2	0		メイフェア、サラなど
	かとん	1	6	1-2	1	シナリオ２「邪神の覚醒め」で登場するらしい攻撃魔法。炎の魔法らしいが、詳しいことは謎に包まれている。かとんという名前からして、忍者が使いそうなもんだが……。	?
		2	10	1-2	1		?
		3	12	1-2	0		?
	らいじん	1	15	1-3	2	これもシナリオ２「邪神の覚醒め」で登場するという魔法だ。雷の魔法らしいのだが、これまたその実体は謎だ。もちろん、スパークとはまったくの別物。	?
		2	18	1-3	2		?
		3	20	1-3	0		?
	かまいたち	1	6	1-2	1	やはりシナリオ２「邪神の覚醒め」で登場するという攻撃魔法。どうやら風に関係がありそうだが、ハッキリとはわからない。	?
		2	10	1-2	1		?

シナリオ1「遠征・邪神の国へ」登場キャラクター

主人公(ニック)

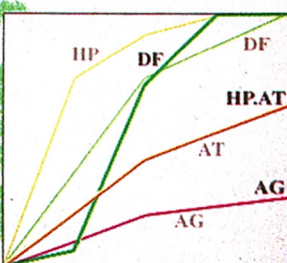
●種族：人間
●職業：剣士
●転職：勇者

初期データ	
HP(体　力)：12	MP(精神力)：8
AT(攻撃力)：7	DF(防御力)：6
AG(素早さ)：4	移　動　力：6

平均的な能力の持ち主。敵はまず主人公を狙ってくるので、他のキャラより優先して敵にトドメを刺させ、早期レベルアップを。

ルース

●種族：ホビット
●職業：戦士
●転職：ウォリアー

初期データ	
HP(体　力)：9	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：8	DF(防御力)：8
AG(素早さ)：4	移　動　力：5

MD版「シャイニング・フォース」で活躍したラグの息子。特に防御力に優れている。HPの上昇率もよく、壁役として活躍できる。

シェイド

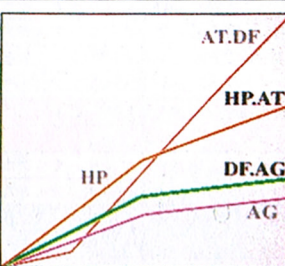
●種族：エルフ
●職業：アーチャー
●転職：スナイパー

初期データ	
HP(体　力)：12	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：6	DF(防御力)：7
AG(素早さ)：5	移　動　力：5

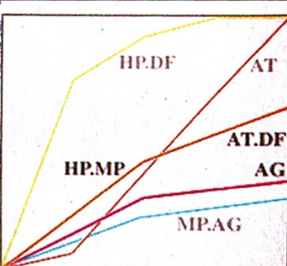
MD版のハンスの息子。間接攻撃系のため、ひ弱に見られがちだが、そのうちに能力の高さに驚かされる。気長にじっくり育てよう。

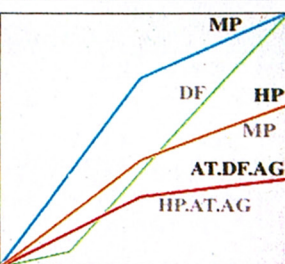
シグ

●種族：巨人
●職業：モンク
●転職：マスターモンク

初期データ	
HP(体　力)：11	MP(精神力)：6
AT(攻撃力)：8	DF(防御力)：6
AG(素早さ)：5	移　動　力：5

MD版のゴングの甥。序盤でヒールが使える貴重なキャラだけあって、転職前のMPの上昇率はなかなかよい。能力は全体的に高めだ。

ウェンディ

●種族：エルフ
●職業：魔術師
●転職：ウィザード

初期データ	
HP(体　力)：9	MP(精神力)：8
AT(攻撃力)：6	DF(防御力)：6
AG(素早さ)：6	移　動　力：5

MD版のティアーネとタオの妹。攻撃魔法の専門家で、MP上昇率は抜群。防御力に不安が残るので、みんなでかばってあげよう。

アピス

●種族：ケンタウロス
●職業：騎士
●転職：パラディン

初期データ	
HP(体　力)：13	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：7	DF(防御力)：6
AG(素早さ)：5	移　動　力：7

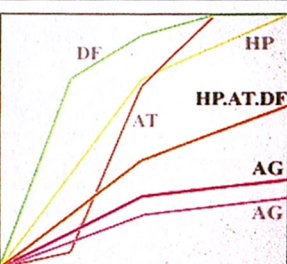
DF
HP
HP.AT.DF
AT
AG
AG

MD版のケンの息子。優れた移動力が魅力的。HPの上昇率もいいので、積極的に前線に出して活躍させるべきキャラだ。

クレイ

●種族：巨人
●職業：モンク
●転職：マスターモンク

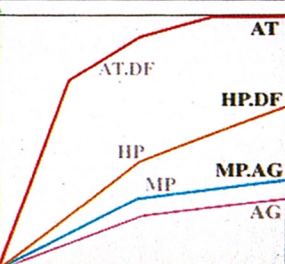
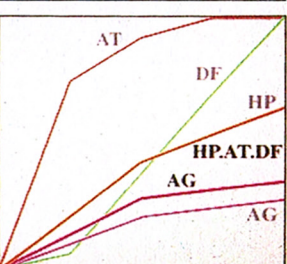
初期データ	
HP(体　力)：14	MP(精神力)：9
AT(攻撃力)：8	DF(防御力)：5
AG(素早さ)：5	移　動　力：5

AT
AT.DF
HP.DF
HP
MP.AG
MP
AG

とにかく防御力が低いが、上昇率は決して悪くないので、根気があったら育ててみるべし。

バリー

●種族：鳥人
●職業：鳥人
●転職：バードラー

初期データ	
HP(体　力)：18	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：13	DF(防御力)：13
AG(素早さ)：11	移　動　力：6

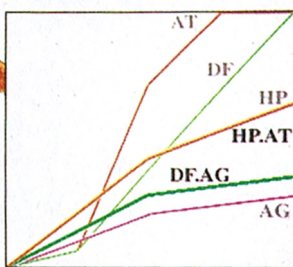
AT
DF
HP
HP.AT.DF
AG
AG

サイプレスのレジスタンス。能力は高いが、防御力がやや低め。地形に影響されない移動力はあるが、調子に乗らないように。

徹底分析!!

シナリオⅠで活躍する、主力キャラクター16人の戦力を分析してみたぞ。味方になった時点での各パラメータはもちろん、成長曲線も大公開。レベルアップした時に、各パラメータがどの程度上昇するのかがわかるので、参考にしてほしい。なお、グレーの字の線は転職後にパターンが変わる場合を示している。

ストック

●種族：ケンタウロス
●職業：レンジャー
●転職：ボウナイト

レジスタンスの一人。騎士に近い能力を持った弓使い。攻撃力はあまり高くないが、間接攻撃系キャラの中でも使いやすい部類。

初期データ	
HP(体 力)：15	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：12	DF(防御力)：9
AG(素早さ)：7	移 動 力：6

メイフェア

●種族：人間
●職業：僧侶
●転職：司祭

元サイプレス大神官の娘。回復魔法を得意としているが、攻撃、間接系魔法も使うことができる。MP以外の上昇率はあまりよくない。

初期データ	
HP(体 力)：15	MP(精神力)：16
AT(攻撃力)：14	DF(防御力)：9
AG(素早さ)：6	移 動 力：5

イーシャ

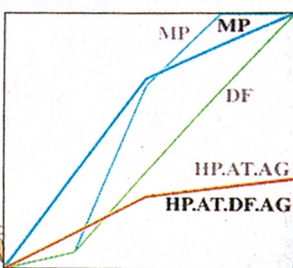
●種族：人間
●職業：魔術師
●転職：ウィザード

レジスタンスの一人。攻撃魔法の専門家。転職前のMPの上昇率はスゴイが、それ以外のパラメータは低い。強力な魔法を扱える。

初期データ	
HP(体 力)：21	MP(精神力)：25
AT(攻撃力)：14	DF(防御力)：12
AG(素早さ)：16	移 動 力：5

テディ

●種族：獣人
●職業：獣人
●転職：ベルセルク

サイプレスの王宮戦士。攻撃力がズバ抜けて高い。転職後の各パラメータ上昇率もなかなかいいので、すぐ転職するのもいいだろう。

初期データ	
HP(体 力)：26	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：36	DF(防御力)：18
AG(素早さ)：13	移 動 力：5

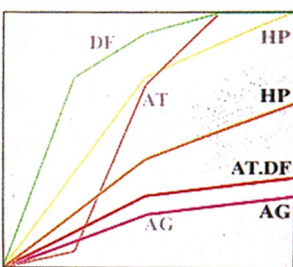
カッシング

●種族：ケンタウロス
●職業：騎士
●転職：パラディン

ガーディアナの先行部隊の生き残り。全体的に能力の高いオールラウンドタイプ。仲間になったら、さっさと転職させてしまおう。

初期データ	
HP(体 力)：26	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：22	DF(防御力)：22
AG(素早さ)：12	移 動 力：7

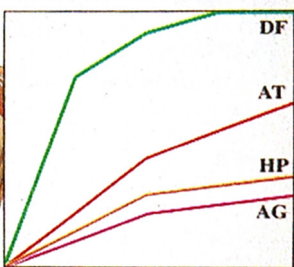
ゲイツ

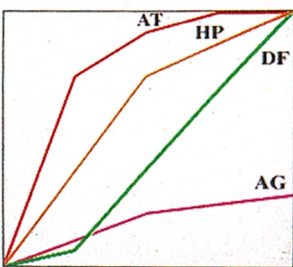
●種族：ホビット
●職業：ウォリアー
●転職：なし

ガーディアナ先行部隊の生き残り。防御力が突出しているので、前線に出して積極的に動かそう。壁役としても大活躍間違いなし。

初期データ	
HP(体 力)：28	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：23	DF(防御力)：30
AG(素早さ)：14	移 動 力：5

シュリーク

●種族：鳥人
●職業：バードラー
●転職：なし

ガーディアナ先行部隊の生き残り。地形に影響されない移動力と、高い攻撃力が魅力的。ただし、防御力は高いとはいえないので注意。

初期データ	
HP(体 力)：33	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：36	DF(防御力)：19
AG(素早さ)：19	移 動 力：6

AT HP DF AG

ランドルフ

●種族：ケンタウロス
●職業：パラディン
●転職：なし

サイプレスの王宮騎士長。カッシング同様、全体的に能力が高く、しかもすでに転職をすませてある。前線で活躍させよう。

初期データ	
HP(体 力)：38	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：34	DF(防御力)：29
AG(素早さ)：20	移 動 力：7

HP.DF AT AG

SF-CDにはシナリオII、シナリオIIIも入っているぞ！

今回はシナリオI「遠征・邪神の国へ」を中心に紹介したけど、この「シャイニング・フォースCD」には、まだまだ楽しいシナリオが2つも入っているのだ。

そのうちの1つであるシナリオII「邪神の覚醒め」は、ゲームギアの「シャイニング・フォース外伝II」をベースに、よりパワーアップしたもの。シナリオIでウォルドルを倒したあと、真の敵イ・オムの存在を知ったニック王子は、討伐(とうばつ)のために遠征。その留守中に、サイプレスで起きた事件が描かれている。

ニック王子の運命やいかに!? シナリオII「邪神の覚醒め」

ニック王子やエリート兵士はイ・オム討伐のために遠征。若き見習い兵士達がサイプレスの留守を預かったが。

「邪神の覚醒め」にも、アツと驚くような戦闘がいっぱいつまっている。全部で24ものバトルが用意されているよ。

シリアスなのか、オチャラケなのか？ 謎のシナリオIII

MEGA-CD版オリジナルシナリオである「シナリオIII」は、その出現方法から詳しい内容にいたるまで、謎のベールに包まれている。

その根底に流れるものはシリアスなファンタジーらしいのだが、今までに配布された資料やディレクターの高橋秀五氏のコメントを聞く限りでは、オチャラケ路線としか思えない。まあ、遊んでみてのお楽しみ！

ニックは、正式にサイプレス王に即位することとなったのだが……。

即位式で、アンリ女王がさらわれた！ 謎の老婆ダーハの館に乗り込むのだ。

これがシナリオIIIのキーワード、ハレハレのシーンだ！ 詳しくは7月号を。

セガ メガロープレプロジェクト 第3弾

この夏メガドラ期待のRPG3本立てでピック・アップ

RPGラインナップが薄いと言われ続けてきたメガドラ界に巨大な波紋を投げかけるメガロープレプロジェクト！ 年末まで期待作が続々とリリースされる予定だぞ!!

シャイニング・フォースCD

いよいよシナリオⅡ"邪神の覚醒"へ

- セガ
- 発売中
- 7,800円
- CD-ROM

真の敵イ・オムはどこに!? シナリオ2「邪神の覚醒」

3本のシナリオが入ってボリュームたっぷりの「シャイニング・フォースCD」。前号に引き続き、今回も攻略ワンポイントアドバイスをお届けしよう。今回はシナリオⅡ「邪神の覚醒」の第3章までから、代表的なバトルをセレクトして攻略していくぞ。

そこで、まずはシナリオ2のオープニングを見ていただこう。イ・オムという真の敵を知って、討伐(とうばつ)に出かけるニック達だが……。

シナリオⅠの主人公、ニック王子の率いるサイプレスの精鋭部隊は、イ・オム討伐の旅へと出かけるのだった。

邪神復活のためのいけにえには、王族の血が必要だという。そんな恐ろしい邪神、復活させちゃっていいの!?

ニックが出かけようとした時、城の外に倒れていたシュウが運び込まれる。

ニックやシュウの行く手を阻む、敵軍の有能な中ボス達の顔が拝める。これはソロだ。

紅一点のバーバラ。アトラスの斧を振り回して戦う、強い女性だ。悪女らしい顔つきがカッコイイ。

仮面をつけた謎の敵、ヒンデル。冷酷な敵のボスにさえ同情されるほど、悲しい過去を持つ。

第1章"留守番部隊の冒険"攻略ワンポイントアドバイス

Battle-1 サイプレス城

●イベント&ストーリー

ニック達が出陣したあと、サイプレス国の留守を預かったのは、メイフェアを中心とした見習い部隊だった。そして、城の外に倒れていたところを助けられた主人公も、そのメンバーの1人として働いていた。

そんなある日、ビル、アーロン、クレイドの"サイプレスどじ3人組"が、いつものように仕事をさぼっていると、なんと敵が攻め込んできたのだ！ 敵の正体は、イ・オム軍のゴードンの部下達だった。

ナターシャに怒られるビル、アーロン、クレイドのサイプレスどじ3人組。この直後に敵の襲来を受ける。

戦場はサイプレス城だ。城を囲む石垣が崩され、敵が左右から攻め込んでくるぞ。

●ワンポイントアドバイス

敵は、サイプレス城を囲む石垣を崩して、左右から攻め込んでくる。つまり、味方の部隊は挟み打ちにされる格好になる。

シナリオⅡの最初の戦闘ということで、味方キャラの能力も低い。ふた手に別れて応戦したり、自分から戦いを挑むということは避けたほうが無難だ。ファーストバトルだからといって、甘く見てはいけない。

安全な戦法としては、マップ中央あたりで敵をおびきよせ、総がかりで1匹ずつ倒していくのがいいだろう。ゴブリンやスケイプン、ドラゴンニュートなどが相手だ。

『BEEP! メガドライブ』1994年9月号掲載

Battle-5 小屋前

●イベント&ストーリー

サイプレス城での戦闘で、イ・オム軍に破邪の剣を盗まれてしまった、サイプレスの留守番部隊。その責任を取ろうと、留守番部隊はメイフェアを軍師に仕立て、進軍を決意するのだった。

旅の途中で、グラハムという人物が、破邪の剣盗難事件と関わりがあることがわかる。どうやら、裏でイ・オムも動いているようだ。

そんなグラハムを探しているうちに、留守番部隊はある町にたどり着いた。そこでイ・オム軍との衝突が起こるのだった。

グラハムが破邪の剣の行方を知っている!? どうやらイ・オムに利用されているようだ。

グラハムは小屋のなかに逃げ込んだ。ダークメイジたちとの戦闘がはじまる。

●ワンポイントアドバイス

町のなかということで、自由に身動きがとれない。木などの障害物を避けて通らなければならないから、移動の際は要注意。宝箱があるので、必ず中身を取っておこう。

敵のダークメイジはなかなかの強敵。みんなで囲んで一気に倒さないと、強力な魔法攻撃でダメージを受けるぞ。

宝箱の中身は、ときどきお店で掘り出し物として売られることもあるけど、取っておきたい。

第2章“イ・オムの策略”攻略ワンポイントアドバイス

Battle-7 エルミド城内

エルミド王の正体は、なんとイ・オムのゴードン。

チェスターはエルフのスナイパー。エルミド軍の部隊長で、スグに仲間になってくれる。マリアンは王宮魔導士で、Battle 7終了後に仲間に。

●イベント&ストーリー

破邪の剣の行方を追って、留守番部隊はエルミド領へと入った。そこで、エルミド軍のチェスターが、イ・オムのモンスターによって、城に閉じ込められてしまうところに遭遇する。

イ・オム軍を撃退した留守番部隊は、チェスターに連れられてエルミド城を訪ね、エルミド王に謁見することになった。しかし、そこにはイ・オム軍のゴードンが、エルミド王に成り代わっていた。本当の王は殺されてしまったのだ。また、城も破壊されてしまう。

怒りのチェスターは仲間に加わって、イ・オム軍と対決するのだった。

●ワンポイントアドバイス

非常に狭いマップで、身動きがとれない。いきなり1ターン目から、敵との攻防が始まることだろう。だから、レベルが低いキャラが前線にいるとマズイぞ。もし、そんなことになっちゃってたら、さっさと後退させ、撃たれ強い戦士達を前に出そう。魔法や弓矢などの間接攻撃も積極的に。

これでは身動きが取れない。フォーメーションを組み替えるときは、よく考えて、ムダのないようにしよう。

Battle-8 地下道

●イベント&ストーリー

エルミド城内での戦闘終了後に、エルミド王の仇討ちのために仲間に加わった、フォックスリング族の王宮魔導士のマリアン。彼女は、戦闘中にゴードンが逃げ込んだ穴が、どこに通じているのかを知っていた。どうやら、ポルトベリヨという港町に通じているらしいのだ。彼女が、そこまでの道案内を買ってでてくれる。穴のなかは暗く狭いダンジョンとなっており、そこにはモンスターに混じってゴードンの姿もあった。ゴードンを倒して、破邪の剣を取り戻すことができるか!?

仲間になったマリアンは、ゴードンの逃走ルートを案内してくれるという。

マリアンの道案内により、地下のダンジョンへと進む、サイプレス留守番部隊の一行。

●ワンポイントアドバイス

狭いのはBattle-7 のエルミド城内と一緒だが、今度は先も見えづらい、いっそう難しそうなマップになっている。

敵のモンスターのなかにはプリーストがいる。まずはプリーストを倒さないと、せっかく敵にダメージを与えても、回復呪文を唱えられてしまうので注意。

そしてゴードンとの対決も待っているぞ。

回復呪文を唱えるプリーストや、ボスのひとりであるゴードンとの対決が待っているマップ。心してかかれ。

第3章“アルカム砦の死闘”攻略ワンポイントアドバイス

Battle-11 船上

●イベント&ストーリー

ポルトベリヨで船を手に入れた留守番部隊。そこへ、ランドルフとサラが駆けつけ、船から降りるように叫んだ。しかし、船は勝手に動き出し、部隊は2つに別れてしまった。

船はどうやら自動的に動いているようで、イ・オム本国を目指しているらしい。そう、一行はイ・オム軍の仕掛けたワナにひっかかったのだ。

戦闘終了後、シナリオ1で活躍したバリーと再会することになる。強くて頼りになるぞ。

船が勝手に動く

船はひとりでに動き出し、なんとイ・オム本国を目指していた。敵のワナだったのだ。

●ワンポイントアドバイス

シナリオ1でもあったが、船の上の戦闘は、狭いうえに障害物もいろいろとある。ペガサスナイトは空を飛べるので、どこでも自由に動き回る。気をつけたほうがいい。味方の数より、ずいぶんと敵が多く感じるマップ。

羽根がほしい

ペガサスナイトは海上でもどこでも、自由自在に移動することができるので、気をつけよう。

Battle-13 つた登り崖

●イベント&ストーリー

船に乗っていた留守番部隊の一行は、港町で休んでからアルカム砦へ向かうことになった。ところが、その手前にある地盤の悪い平原で、またもやイ・オム軍と衝突することになってしまった。

一方、船に乗らなかったグループは、サラを軍師に仕立てて、やはりイ・オム本国へ向かうことにした。だが、途中の崖で、やはり敵達と戦わなければならなくなった。

軍師にはサラが

船に乗らなかったほうの部隊の軍師には、サラが就任した。キャントール族の司祭だ。

この崖を越えなければ、目的地にたどり着くことはできないのだ。なんとしてでも勝とう。

●ワンポイントアドバイス

狭いという以前に、決まったルートしかないので、それに従うしかない。だが、敵のほうは空を飛んできたりして、ちょっと不公平かも。余裕があったら宝箱も取っておこう。中身はお金だ。

村を目指して

崖の上の村までなんとかたどりつけば、もうこっちのものだ。早めに移動するように。

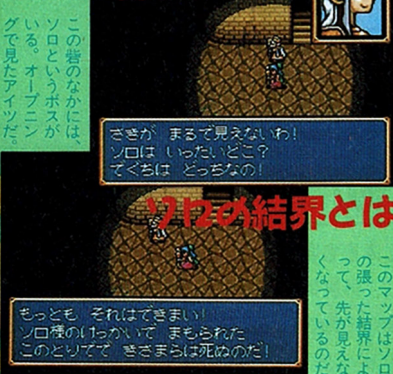
Battle-15 暗黒の塔

●イベント&ストーリー

つた登り崖の村のガメスは、イ・オムに隠し砦を作らされたらしい。仲間に加わり、砦のことをいろいろと教えてくれる。そして、村を解放してくれたお礼にと、砦への奇襲の準備をいろいろと手つだってくれるのだった。

砦のなかには、ソロというボスがいるらしい。しかも砦のなかは、そのソロの張った結界で守られているということだ。だが、それでも一行は、なかへと入って行くのだった。

ボスの名はソロ

この砦のなかには、ソロというボスがいる。オープニングで見たアイツだ。

ソロの結界とは

このマップはソロの張った結界によって、先が見えなくなっているのだ。

●ワンポイントアドバイス

ソロの結界により、マップのようすがわからなくなっているハズだ。慎重に、一歩一歩進んで行くほかない。調子にのって進みすぎると、敵に囲まれることもある。ボスのソロは、マップの北西の方向にいる。

ソロとの対決

隠し砦のボスであるソロ。スパークレベル2の呪文を使ってくるので、注意されたし。

光の戦士（シャイニング・フォース）は注目！ シャイニング・フォースCD発売記念クイズ！

「シャイニング・フォースCD」の発売を記念して、セガさん提供のプレゼントを実施。問題は、〝シナリオIIIの日本間でキサラギを倒した後、次ステージに行くときに通る床の間の隠し扉の裏面に、ある文字が隠されている、その文字は何？〞回答と希望賞品を書き送ってください。賞品は、シャイニング・フォースCDの音楽CDを5名に、小説本を5名に、特製ピンバッチを10名にプレゼントします。あて先はBEEP！メガドライブ編集部シャイニングCD係まで。締切は9月8日消印有効。

※クイズの募集は当時のものです。応募期間は終了してます。

2軍

シャイニング・フォースCD
敵キャラクター操作モード他

1度最後までクリアしたシナリオを、再び「最初から始める」でスタートし、主人公に名前を付ける。

そしてカーソルを「おわる」に合わせたら、スタートを押したままAボタンを押さえておくと、他の味方キャラクターの名前も付け変えることができる。

さらに、メニュー画面で「続きを始める」を選んだ後、一度最後までクリアしたシナリオか、それと同じシナリオの別のデータ（始めたばかりのものでも可）にカーソルを合わせて、スタートを押したままAボタンを押しっぱなしで待つ。

すると、「敵操作」のメニューが現れるぞ。

（愛知県・好事家安藤・16歳）

名前変更モード

1度クリアしたシナリオを再び最初から始めて、「おわる」に合わせてコマンド入力。

すると、シリーズ伝統の名前変更モードになる。ま、そういうことですよ。

敵キャラ操作モード

1度クリアしたデータがあれば、同シナリオの別データもスタート+Aボタン……。

敵キャラ操作が可能な項目が現れる。これもシリーズ伝統の裏技だね。

『BEEP! メガドライブ』1994年10月号掲載